

ОПЫТ ПРЕПОДАВАНИЯ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН И МОДУЛЕЙ СЛУШАТЕЛЯМ СИСТЕМЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В.С. Половинка, И.Н. Антипова, К.В. Карибян, Е.А. Голдина, К.С. Майлер

Военно-медицинская академия им. С.М. Кирова Министерства обороны Российской Федерации (филиал);
Российская Федерация, 107392, Москва, Малая Черкизовская ул., д. 7

E-mail: usd@filial-vmeda.ru

Представлены сведения о реализации деловых игр в преподавании управленческих дисциплин и модулей слушателям дополнительного профессионального образования, которые обеспечивают наиболее полное и эффективное выявление проблем, помогают включиться в инновационную и постоянно изменяющуюся практическую деятельность.

Ключевые слова: методы активного обучения, управленческие дисциплины, инновационная образовательная деятельность, деловая игра, ролевые игры, дополнительное профессиональное образование, новые образовательные методики.

Для цитирования: Половинка В.С., Антипова И.Н., Карибян К.В., Голдина Е.А., Майлер К.С. Опыт преподавания управленческих дисциплин и модулей слушателям системы дополнительного профессионального образования. Медицинская сестра. 2019; 21 (3): 49–51. <https://doi.org/10.29296/25879979-2019-03-14>

Преподают ли вы студентам, слушателям или практикующим работникам – везде действуют одинаковые правила эффективного проведения занятий независимо от того, какой тип обучения вы используете. Особую роль в преподавании управленческих дисциплин и модулей играет выбор методики обучения, так как управленческие дисциплины часто носят абстрактный характер. Обучающимся бывает трудно понять и полностью вникнуть в проблему.

Один из путей преодоления трудностей в процессе обучения – применение новых образовательных методик, среди которых ключевое место занимают методы активного обучения. Благодаря им, обучающиеся погружаются в творческую среду, максимально приближенную к практической деятельности. Большой популярностью у студентов и слушателей пользуется такой метод активного обучения, как деловая игра.

Деловая игра – метод имитации принятия решений управленцами в различных произ-

водственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам одним человеком или группой людей при наличии конфликтных ситуаций или дефиците информации.

Существует большой выбор разнообразных деловых игр:

- ролевые игры – участники получают индивидуальные задания или возможные роли, которые они должны исполнять;
- групповые дискуссии – участники отрабатывают методику проведения совещаний, приобретая навыки работы в команде;
- имитационные – участники воспроизводят увиденные действия или ситуации, которые позволяют им предотвратить потенциальные ошибки.

Реализация деловых игр в преподавании управленческих дисциплин и модулей слушателям ДПО обеспечивает наиболее полное и эффективное выявление проблем, помогает им включиться в инновационную и постоянно изменяющуюся практическую деятельность, развивает организаторские и коммуникативные способности. В качестве примера предлагается деловая игра «Есть решение!».

Деловая игра «Есть решение!»

Деловая игра универсальна и многогранна и может быть использована в учебных организациях и практическом здравоохранении для оперативного выявления и структурирования проблем, существующих в коллективе, и их решения.

Цели игроков:

общие цели:

- выявить проблемы;
- ранжировать их;
- отстаивать свою точку зрения;
- работать в команде;

игровые цели:

- представить составленный банк выявленных проблем для их дальнейшего решения;
- продемонстрировать индивидуальные и коллективные виды деятельности.

Сценарий игры

Основные этапы и их содержание	Регламент, мин
1-й этап – организационный: погружение в игру (объяснение правил и описание ролей); распределение игроков на группы и назначение ролей	5
2-й этап – содержательный: выявление игроками проблем и внесение предложений по их устранению; формирование секретарем общей базы проблем и их решений; обсуждение командой результатов; выбор 9 проблем (по 3 в каждом направлении) и их решений для визуализации и доклада; подготовка визуализации (плакат) и сообщения	15 15 20
3-й этап – игровой: представление сообщения; дискуссия между командами (вопросы «прокурора» команды противника, ответы «адвоката» своей команды); итоги дискуссии (подводит «судья» каждой команды)	10 10 5
4-й этап – итоговый Подведение результатов, оценка деятельности игроков и игровых групп ведущими (интервьюирование игроков, разбор игры, награждение победителей)	10
Итого	90

Цели игротехников:**общие цели:**

- создать творческую, деловую, атмосферу;
- соблюдать регламент игры;
- активизировать игроков;
- провести анализ игры.

игровые цели:

- использовать различные виды конфликтов и способы их решения;
- представить различные виды коммуникаций;
- создать стрессовую ситуацию.

Правила игры

Ведущие делят участников на группы (не менее 7 участников в каждой); общее число игровых групп не ограничено. Состав группы определяют игроки, но ведущий не влияет на их выбор. Роли распределяются по желанию игроков.

Игра длится 90 мин. Во время проведения игры на каждом этапе обязательно соблюдаются временные критерии.

Перед началом сбора банка проблем ведущие задают вектор работы игроков. При изучении управленческих дисциплин и модулей актуально выявление проблем, возникающих при взаимодействии сотрудников организации, и находить пути их решения (например, потенциальные конфликты между сотрудниками одного отделения, сотрудника с администрацией или сотрудника с коллективом).

Каждый игрок команды должен предложить не менее 3 проблем и путей их решения. В итоге команда представляет не менее 9 итоговых проблем с идеальным разрешением ситуации. Секретарь собирает банк проблем и их решений.

Для выступления каждая группа использует визуальную информацию, которую готовит самостоятельно. Обработанную информацию художник переносит на плакат. Докладчик делает сообщение.

Группа судей проводит тщательный отбор актуальных и значимых проблем. Судьи в группах подводят итоги по разработанным материалам в своей команде.

Роли и рекомендации игрокам

Лидер – эту роль выполняет игрок, имеющий способности организатора; он является разработчиком «проблем» и рецензентом; демонстрирует любой стиль руководства.

Секретарь – его функция – коммуникативная; он – главный держатель собранной базы данных проблем и их решений.

Докладчик – выступает с сообщением об итогах работы группы, соблюдая регламент; он работает совместно с художником, они совместно готовят визуальную информацию к сообщению.

Художник – визуализирует собранную командой информацию для облегчения восприятия, выступает совместно с докладчиком.

Прокурор – провоцирует участников на дискуссию, генерирует конфликтные ситуации.

Адвокат – взаимодействует с прокурором, оригинально, доказательно, кратко и ясно отвечает на его замечания. Основная цель – защита.

Судья – принимает решение по итогам игры своей команды, которое является для всех единственно верным и безопасным; от его решения зависит выбор победителя.

Ведущие – преподаватели группы слушателей в образовательной организации или члены администрации.

Критерии оценки

Соблюдение регламента – 10 баллов, несоблюдение – 0 баллов независимо от потери времени.

Если итоговых проблем и их решений в группе <9, баллы не присуждаются, а за предложенные 9 проблем с решениями присуждается 15 баллов.

Каждая единица визуальной информации оценивается в 15 баллов.

Деятельность команды дополнительно оценивают ведущие по 10-балльной шкале (10 баллов – продуктивная, скоординированная работа команды, 1 балл – непродуктивная, нескоординированная).

Максимально возможное число баллов, набранных командой, – 50.

Практическая значимость деловой игры

Применение деловой игры «Есть решение!» позволит обучающимся отслеживать проблемы, которые могут возникать и в дальнейшем препятствовать учебному и производственному процессу. За полтора часа проведения игры можно получить необходимую информацию от слушателей или сотрудников о возникающих в коллективе проблемах и выработать оптимальные пути их решения.

Деловая игра «Есть решение!» воспринимается и оценивается слушателями положительно, так как она помогает наладить контакт как между сотрудниками, так и с администрацией. Благодаря игре слушатели становятся сопричастными к управлению организацией.

Рекомендуемая литература

1. Плешакова М.В., Чигиринская Н.В., Шаховская Л.С. Деловые игры в экономике. Методология и практика. Учебное пособие М.: Кнорус, 2018; 236.
2. Блинов В.И., Виненко В.Г., Сергеев И.С. Методика преподавания в высшей школе: учеб.-практ. пособие. М.: Юрайт, 2018; 315.
3. Плаксина И.В. Интерактивные образовательные технологии: учебное пособие для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2018; 163.
4. Симонов В.П. Педагогика и психология высшей школы [Электронный ресурс]: учеб. пособие. Электрон. текстовые данные. М.: ИнФРА-М, 2015.
5. Лапыгин Ю.Н. Методы активного обучения. Учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2015; 248.

EXPERIENCE IN TEACHING MANAGEMENT DISCIPLINES AND MODULES TO POSTGRADUATE STUDENTS

V.S. Polovinka, I.N. Antipova, K.V. Karibyan, E.A. Goldina, K.S. Mailer

S.M. Kirov Military Medical Academy, Ministry of Defense of the Russian Federation (Branch)

7, Malaya Cherkizovskaya St., Moscow 107392, Russian Federation

The paper presents information about business games used to teach management disciplines and modules to postgraduate students, which provide the most complete and effective identification of problems and help the students to participate in innovative and constantly changing practical activities.

Key words: active learning methods, management disciplines, innovative educational activities, business game, role-playing games, postgraduate education, new educational methods.

For reference: Polovinka V.S., Antipova I.N., Karibyan K.V., Goldina E.A., Mailer K.S. Experience in teaching management disciplines and modules to postgraduate students. *Meditsinskaya Sestra*. 2019; 21 (3): 49–51. <https://doi.org/10.29296/25879979-2019-03-14>